

ABSTRAK

Santoso, Hilmy. 2024. **Pengembangan Media Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi: Skripsi.** Program Studi Pendidikan Sejarah PIPS FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (1) Drs. Budi Purnomo, M.hum., M.Pd. (2) Yoan Mareta, M.Pd.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Motivasi Belajar Sejarah Siswa, *Sparkol Videoscribe*

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan permasalahan pembelajaran sejarah, pembelajaran sejarah merupakan berlangsungnya proses belajar mengajar yang menceritakan kejadian masa lampau dengan menurut susunan waktu yang mempunyai dampak lebih baik bagi kehidupan manusia. Pembelajaran sejarah yang biasanya menggunakan metode ceramah, seringkali membuat para siswa kehilangan daya tarik dan motivasinya dalam belajar sejarah. untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah tersebut, perlu dilakukannya sebuah proses perubahan sistem pembelajaran, hal tersebut dapat memberikan peningkatan motivasi belajar siswa ketika pembelajaran sejarah secara metode diberlakukannya sesuai dengan pengaplikasian sebuah media pada suatu proses pembelajaran. Dengan hal tersebut bisa digunakan untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam memahami konsep melalui media pembelajaran sejarah yang menarik di sekolah.

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk menghasilkan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi, 2) Untuk mengetahui efektivitas produk media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* yang telah dikembangkan terhadap motivasi belajar sejarah siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi.

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan rumusan masalah: 1) Bagaimana prosedur pengembangan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi, 2) bagaimana efektivitas produk. Yaitu dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, skor total dari ahli materi adalah 81% (sangat layak). Pada ahli media terdapat hasil skor 84% (sangat layak) sehingga dari hasil skor total dari ahli materi dan ahli media dinyatakan sangat layak digunakan, selanjutnya di uji coba kepada siswa. Hasil skor yang diperoleh dari respon siswa mengenai media adalah 83% (sangat baik). Hasil perhitungan data menggunakan SPSS V.26 dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan hasil sig 2-tailed pada hasil uji efektivitas $0,001 < 0,05$. Artinya media ini efektif digunakan serta dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa